

Un atelier pour créer ensemble

Un personnage inventé, un petit problème, une idée pour le résoudre : en 90 minutes, chaque duo enfant-adulte crée un livre de six pages et apprend à enregistrer puis exporter un document. Le modèle contient une couverture, quatre scènes et une page de crédits.

Pour qui

Enfants de 7 à 10 ans accompagnés d'un adulte, en famille, en médiathèque ou dans un lieu de médiation numérique. Proposition de départ pour un groupe : quatre duos avec un animateur. Ajustez l'effectif aux besoins d'accompagnement.

Ce que l'enfant pourra essayer

Ouvrir un fichier, modifier un titre, saisir quelques phrases, insérer un dessin, enregistrer son travail dans un dossier et distinguer le fichier modifiable de sa version à lire. Il découvre aussi comment citer une source et choisir les informations à garder privées.

Le parcours de 90 minutes

10 min pour prendre en main le dossier et choisir un pseudonyme. 15 min pour préparer l'histoire sur papier. 20 min pour écrire. 5 min de pause loin de l'écran. 20 min pour illustrer. 10 min pour exporter. 10 min pour lire et faire le bilan.

Un atelier autonome et gratuit

Aucun achat, compte en ligne ou envoi de photo n'est nécessaire. Après le téléchargement et l'installation préalable de LibreOffice, tout l'atelier se déroule hors ligne. Les fichiers restent sur l'ordinateur utilisé.

Préparer le poste et le groupe

Le matériel

Un ordinateur avec clavier et souris par duo ; LibreOffice Writer installé par un adulte ; les fichiers du kit téléchargés ; du papier et des crayons. Une imprimante est facultative. Pour importer un dessin papier : un scanner ou un appareil photo utilisé par l'adulte, sans photographe de personne.

Avant l'arrivée des enfants

Ouvrez modele-livre.odt dans Writer. Faites un essai d'enregistrement et d'export PDF. Créez un dossier Atelier-livre avec un sous-dossier Images. Placez-y une copie du modèle pour chaque duo, nommée par un pseudonyme. Gardez le modèle original intact.

Distribuer les rôles

L'enfant choisit les personnages et raconte. L'adulte accompagne les manipulations et peut écrire sous sa dictée. Inversez les rôles au clavier au moins une fois. L'objectif est de comprendre les gestes, pas de taper vite ni d'obtenir un livre parfait.

Adapter sans mettre en difficulté

Pour un lecteur débutant, une phrase par scène suffit. Lisez les consignes à voix haute et proposez une dictée à l'adulte. Agrandissez le zoom ou la taille du texte si nécessaire. La version texte du guide peut être lue avec un outil de lecture vocale. Le modèle imprimable permet de commencer sans ordinateur.

Sur un ordinateur partagé

Utilisez le dossier prévu par la structure. À la fin, l'adulte remet le fichier à la famille par un moyen convenu avec elle, puis applique les règles de nettoyage de la structure. N'utilisez pas un compte personnel d'enfant et ne laissez pas ses fichiers dans un dossier public.

Inventer une histoire en quatre scènes

Préparez les idées sur papier avant d'ouvrir le modèle. L'enfant peut choisir un animal, un objet ou un personnage imaginaire. Un petit souci du quotidien suffit ; personne n'a besoin de se mettre en danger.

1 Le début

Qui est le personnage ? Où se trouve-t-il ? Qu'aime-t-il faire ? Choisissez un lieu simple et deux détails que l'on pourra retrouver dans les dessins.

2 Le petit problème

Que souhaite le personnage ? Qu'est-ce qui le gêne ? Gardez un seul problème facile à raconter et à dessiner.

3 Une idée à essayer

Quelle idée lui vient ? Qui peut l'aider ? Montrez une action concrète. Le personnage peut demander de l'aide, faire un essai ou changer d'idée.

4 La fin

Qu'est-ce qui a changé ? Comment le personnage se sent-il ? Terminez par un geste ou une phrase qui montre ce changement.

Passer au modèle

Choisissez un titre et un pseudonyme. Dans les quatre pages de scènes, remplacez les indications entre crochets par une à trois phrases. Gardez les sauts de page. Relisez à deux : retrouve-t-on le même personnage et comprend-on ce qui se passe ?

Si les idées ne viennent pas

Proposez trois choix : un jardin, une chambre ou une bibliothèque ; un objet égaré, une surprise à préparer ou un jeu à inventer. L'enfant choisit, transforme ou refuse ces idées. Sa version reste la bonne pour cet atelier.

Mettre en page dans LibreOffice Writer

1 Ouvrir et enregistrer une copie

Choisissez Fichier > Ouvrir, puis modele-livre.odt. Choisissez Fichier > Enregistrer sous et utilisez un nom comme livre-renard.odt dans le dossier Atelier-livre. Le format ODT garde le texte et les images modifiables. Enregistrez régulièrement avec le menu Fichier.

2 Remplacer les indications

Sélectionnez le texte entre crochets et écrivez à sa place. Gardez les titres courts et une à trois phrases par scène. Si une page déborde, raccourcissez le texte ou réduisez l'image plutôt que de rendre les lettres minuscules.

3 Ajouter un dessin

L'enfant dessine sur papier. L'adulte numérise le dessin et place le fichier dans Images. Dans Writer, supprimez la ligne [Mon dessin ici], puis choisissez Insertion > Image. Sélectionnez le fichier. Dans le menu contextuel de l'image, choisissez Ancrage > Comme caractère pour qu'elle suive le texte. Réduisez-la proportionnellement à environ 12 cm de large au maximum et 9 cm de haut.

4 Rendre la page facile à lire

Gardez un texte sombre sur fond blanc, une taille confortable et de l'espace autour des dessins. Ajoutez une courte description sous chaque image. Évitez d'écrire sur le dessin. Au besoin, gardez le texte seul : une illustration n'est pas obligatoire.

5 Exporter et vérifier

Enregistrez l'ODT. Choisissez Fichier > Exporter sous > Exporter au format PDF, puis Exporter. Nommez le fichier livre-renard.pdf. Rouvrez ce PDF : les six pages sont-elles présentes, les phrases complètes et les dessins visibles ? Conservez aussi l'ODT pour les prochaines modifications.

Les libellés peuvent varier légèrement selon la version et le système. L'aide officielle est indiquée en dernière page.

Choisir ce que l'on partage

Le livre peut simplement rester dans la famille. Aucune mise en ligne ne fait partie de l'atelier. Avant tout partage, l'adulte et l'enfant relisent le document ensemble.

Le petit jeu des trois choix

Lisez chaque situation. L'enfant choisit : « je garde », « je remplace » ou « je demande de l'aide ». Puis il explique son choix.

- A. Sur la couverture, j'écris mon nom complet, mon école et mon adresse.
- B. Mon personnage s'appelle Plume et habite sur une planète inventée.
- C. Je trouve un beau dessin sur un moteur de recherche et je le copie sans savoir qui l'a fait.
- D. Je veux ajouter une photo où l'on reconnaît un camarade.
- E. Je dessine moi-même un arbre imaginaire.

Repères pour l'adulte

A : remplacer par un pseudonyme et retirer les informations personnelles. B : garder ce décor imaginaire. C : demander de l'aide pour vérifier la source et les conditions de réutilisation ; pour cet atelier, privilégier un dessin original. D : choisir un dessin à la place ; une photo reconnaissable n'est pas nécessaire. E : garder et noter l'auteur du dessin avec son pseudonyme.

Trois gestes avant de partager

Relire le texte et la couverture pour retirer nom complet, adresse, école et coordonnées. Vérifier l'origine de chaque image. Décider ensemble des destinataires et du moyen de partage ; en cas de doute, conserver le livre localement.

Les créations des enfants leur restent propres

La licence du kit porte sur nos consignes et nos modèles vierges. Elle ne place pas automatiquement les textes, dessins ou photos ajoutés par les participants sous licence libre. Ne publiez pas les productions du groupe comme exemples sans avoir réglé les autorisations nécessaires avec les personnes concernées.

Faire le bilan et poursuivre

La vérification du livre

La couverture porte un titre et un pseudonyme. Les quatre scènes se suivent. Les indications entre crochets ont été remplacées ou retirées. Chaque dessin a une description courte. La page de crédits indique d'où viennent les images. Le PDF s'ouvre et rien n'est coupé. Le fichier ODT est conservé.

L'enfant montre ce qu'il sait faire

Invitez l'enfant à montrer le dossier du livre, modifier un mot, enregistrer, puis retrouver le PDF. Demandez : « Quel fichier ouvrirais-tu pour changer la fin ? » et « Que vérifierais-tu avant de montrer le livre à quelqu'un ? » Acceptez qu'il refasse le geste avec de l'aide.

Un bilan sans note

Pour chaque geste, l'enfant choisit « je l'ai fait seul », « avec de l'aide » ou « j'aimerais réessayer ». L'animateur peut noter anonymement le nombre de duos ayant terminé et l'étape qui a demandé le plus d'aide, afin d'adapter le prochain atelier.

Si le temps manque

Gardez une phrase et un dessin par scène. Séparez l'atelier en deux rendez-vous de 45 minutes : histoire et texte, puis images et export. Faites toujours vérifier le PDF, même si le livre reste très simple.

Pour prolonger

Lors d'une autre séance, l'enfant peut imaginer une nouvelle fin ou expliquer la création de son livre à un autre duo. Il compare les deux versions et choisit celle qu'il préfère. Aucun compte ou outil payant n'est nécessaire.

Sources et réutilisation du kit

Mon premier livre numérique en famille. Version 1.0 - 4 octobre 2026. Une ressource pédagogique originale conçue par Le Petit Héros.

Ce que contient le kit

guide-atelier.pdf : ce guide de sept pages. modele-livre.odt : un modèle modifiable de six pages à ouvrir dans LibreOffice Writer. modele-imprimable.pdf : les six pages vierges pour préparer l'histoire sur papier. guide-atelier.txt : le texte intégral du guide, sans mise en page.

Licence Ouverte 2.0

Les textes originaux et les modèles vierges de ce kit sont mis à disposition sous Licence Ouverte 2.0. Vous pouvez les copier, les adapter et les redistribuer en mentionnant Le Petit Héros comme source et la date de mise à jour du 4 octobre 2026. Signalez vos adaptations pour ne pas les confondre avec la version d'origine. La licence ne vaut pas caution de votre adaptation.

Attribution proposée : « Adapté de Mon premier livre numérique en famille, Le Petit Héros, 4 octobre 2026, Licence Ouverte 2.0. » Les marques, les logiciels cités et les contenus ajoutés par des tiers conservent leurs propres droits.

[Texte intégral de la Licence Ouverte 2.0](#)

Pour retrouver les fichiers et les mises à jour

[Page du kit Le Petit Héros](#)

Aide officielle consultée le 4 octobre 2026

[LibreOffice : télécharger le logiciel](#)

[LibreOffice Writer : insérer des images](#)

[LibreOffice : exporter au format PDF](#)

Les consignes de ce kit sont originales ; les liens ci-dessus renvoient à la documentation des outils. Cette première version peut être adaptée aux retours des ateliers. Elle ne revendique aucun agrément ni partenariat institutionnel.